

# LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

## Spectrum

GIOCHI UTILITY AVVENTURE

**16** splendidi programmi

**GRATIS**  
UNA CARTOLINA



SPACE EAGLE NASOLO STORY

ORO OLIMPICO

MOON BASE SAT KILLER

BLOCK PAINT CODICE STRADA

ITALIA GIGIO IL TOPO ROMEO E GIULIETTA

LUNA PARK SIMULATORE VOLO NOTTURNO ZX SILVAN

DELITTO ALLA VILLA STUDIO ACCORDI SUBROUTINE



N. 21 - NOVEMBRE 1985

**Direttore**  
**Mario Magrone**

**Redattore Capo**  
**Sira Rocchi**

**Direzione Tecnica**  
**Nadia Marini**

**Stampa**  
**Garzanti Editore S.p.A.**  
**Cernusco S/N (MI)**

**Distribuzione**  
**SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl**  
**Via Zuretti 25, Milano**

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

## LOAD 'N' RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER

### SOMMARIO

#### FOTOGRAFIA (16K)

di P. Pasin

Ancora una maniera scherzosa di cominciare a vedere il tuo Load'n-Run! Appena il programma parte e indica la scritta fotografia, premi un tasto. Successivamente, quando lampeggerà lo zero, premi 0 e... Infine, quando appariranno sullo schermo delle scritte lampeggianti, premi ancora un tasto e ti verrà chiesto se vuoi rivedere l'esecuzione del programma.

#### ROMEO E GIULIETTA (48K)

In questo gioco tu sei il mitico Romeo e naturalmente devi salvare la bella Giulietta. In ogni schema devi raggiungere la destra evitando le arance e i macigni infuocati. Quando arrivi alla liana di destra ricevi una campanellina e cambi schema. Se riesci a collezionare 5 capanelline senza farti uccidere avrai un premio in punti. Per attraversare la caverna hai a disposizione del tempo (vedi in alto la scritta TIME). Se arrivi a 60.000 punti avrai una vita in regalo. In basso trovi i punti e il record. Nel menù puoi scegliere il livello premendo il tasto corrispondente. Più il livello è alto più il tuo salto è corto e più difficoltà ci sono. **È molto importante non premere 7 per non avere eventuali problemi che costringono ad un resettamento.**

Tasti:

6 = sinistra

7 = destra

0 = salto

1-5 = livello

Nessun joystick è compatibile.

#### LUNA PARK (48K)

Sei al Luna Park e devi salvare la tua ragazza dalle grinfie di uno scimmione. Arrampicati sulle rotaie evitando i

carrelli delle montagne russe e, se sei in difficoltà, utilizza una bomba per eliminare il carrello. Hai a disposizione una manciata di secondi per completare ogni schermo: se sballi il tempo perdi una vita. Ogni carrello eliminato sono 300 punti e ogni scala con il premio sono 200 punti.

Per iniziare il gioco premi il tasto S.

Tasti:

2 = alto

W = basso

9 = sinistra

0 = destra

Z = bombe

H = ferma

#### GIGIO IL TOPOLINO (48K)

Accompagna il topino Gigio nei 22 schermi diversi fino all'ultimo di questi. Non sperare che sia una passeggiata di tutto relax: avventure sempre diverse e di diversa difficoltà andranno affrontate con prontezza di riflessi e decisione. Gigio incontrerà sul suo cammino degli oggetti che potrà raccogliere fino ad un massimo di 5 e che gli potranno servire per superare alcuni ostacoli o per difendersi da qualche animale. Sarai tu a scoprire come adoperarli! Hai a disposizione 3 vite e Gigio può essere ucciso sia dai tanti pericoli "ambientali" sia perché scade il tempo a sua disposizione. Per far scorrere meno velocemente il tempo devi far mangiare a Gigio la frutta che trova sul suo percorso.

Tasti:

A = sinistra

S = destra

da Y a P = su/saltare/rilasciare la fune

da H a ENTER = giù/piegarsi

da B a SPACE = prendere/tenersi alla corda

da 1 a 5 = utilizza l'oggetto nella scatola

indicata dal numero

da Q a T + un numero da 1 a 5 =

deponi l'oggetto dalla scatola specificata

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



cata dal numero

da 6 a 9 = musica on/off

In alcune occasioni bisogna utilizzare più tasti contemporaneamente. Per esempio, se si vuole arrampicarsi sulla corda bisogna premere insieme Y e B.

## ORO OLIMPICO 3 (48K)

Eccoti scattanti corridore che, partito dalle gare dilettantistiche, punti all'oro olimpico che potrai guadagnare solo qualificandoti nelle gare che precedono le Olimpiadi mondiali. Il nostro atleta può cimentarsi nei 400 metri, negli 800 metri e nei 1500 metri. Tra le diverse gare si presentano vari menù che danno la possibilità di attribuire un nome agli atleti o di caricare i nomi da nastro (possibilità che non può essere sfruttata senza averli previamente salvati da programma); di scegliere il tipo di gara; oppure di memorizzare su nastro i nomi o i risultati e le classifiche. Per selezionare un'opzione si preme SPACE e per confermarla si preme ENTER. In pista bisogna evitare di colpire i concorrenti, pena la caduta ed un conseguente ritardo; bisogna anche evitare di cambiare corsia prima che ciò non sia consentito. Attenzione, i giudici di gara sono di una severità maniacale! Anche partire prima del via per due volte consecutive può, come per il cambio di corsia, metterti fuori gara; perciò attento, non barare. Per vincere basta che tu ricorra all'esperienza e che regoli l'andatura di conseguenza. Per la visualizzazione delle posizioni in pista durante la gara, basta premere E. I tasti per manovrare il corridore sono:

Q = partenza

O = accelerare

N = rallentare

I = sinistra

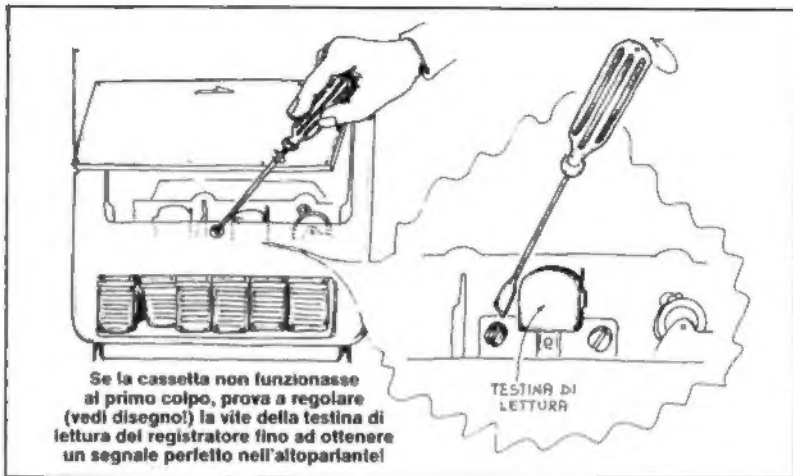
P = destra

## SPACE EAGLE (48K)

A bordo della tua Aquila spaziale, devi sorvolare la mitica città di cristallo nel cui centro è posto un vortice teletrasportatore. Il tuo scopo è quello di raggiungere il vortice ed entrarvi per poter essere teletrasportato in un altro strato. La tua Aquila è una delle più moderne e possiede ogni svariato tipo di indicatore. La maggior parte di essi vengono spiegati durante il caricamento, ma qualcuno va commentato.

Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire



**Pannello Centrale:** è quello più a sinistra e si divide in più parti: il recordman; il n. del pilota; lo strato; l'altezza dal terreno; l'auto pilota ed infine gli schermi protettivi. Il pannello è di colore Blu.

**Auto pilota:** se lo inserisci l'astronave tornerà automaticamente su quella rotta, dopo un qualsiasi spostamento a destra o a sinistra.

**Schermi:** ne hai 5 in tutta la partita e ti servono per proteggerti da scontri con i grattacieli di cristallo. Finiti gli schermi, se ti schianti ancora una volta perdi i controlli.

**Benzina:** è quell'indicatore a destra di color azzurro che ti mostra quanto carburante hai nel serbatoio. Più voli in alto, più consumi. Sullo schermo è indicata con "Olio".

**Distanza:** è quella di color magenta; rappresenta il distacco che c'è tra la tua astronave e il vortice. Sul computer è indicata con "Dist". Se il quadratino appena sopra è verde vuol dire che sei sulla giusta rotta; se è rosso sei sulla strada sbagliata; se scompare vuol dire che il vortice è comparso sul Radar.

**Radar:** serve appunto per mostrarti il vortice quando tu gli sei abbastanza vicino.

In basso a sinistra trovi il tempo, i colpi laser (ne hai solo 80 per tutta la partita, usali bene!) e i punti. Alla sua destra il computer ti aggiornerà continuamente su quello che accade.

Quando vedrai il vortice, il computer te lo comunicherà e tu dovrai entrarci dal davanti e stabilizzarti.

Se vedi che dopo aver caricato i primi pezzettini succede qualche cosa, non

breakare, ma lascia andare il registratore.

Tasti:

1 = su

Q = giù

9 = sinistra

0 = destra

ENTER = fuoco

h = pausa (s per ripartire)

a = auto pilota si/no

m = auto pilota che vola in alto

Joystick compatibili: CURSOR, INTERFACE 2, KEMPSTONE.

## DELITTO ALLA VILLA (48K)

di M. Salvi

Il Marchese Lanzavecchia è stato ucciso nella sua villa di 15 stanze, circondata da un vasto giardino. La polizia non è riuscita a formulare alcuna ipotesi credibile. Gli indiziati sono 5 e si trovano ancora tutti all'interno della villa: l'assassino (o l'assassina) ha lasciato tracce ben precise che rivelano la sua identità. I giocatori (da 1 a 4) impersonano gli investigatori privati chiamati a risolvere il caso ricostruendo la meccanica del delitto. Oltre al nome dell'omicida e all'arma del delitto dovrai indicare la stanza del crimine ed il movente.

Un indice completo dei comandi appare sullo schermo premendo H. Per muoversi sulla mappa dell'abitazione usa i tasti N (alto), S (basso), E (destra) e O (sinistra)

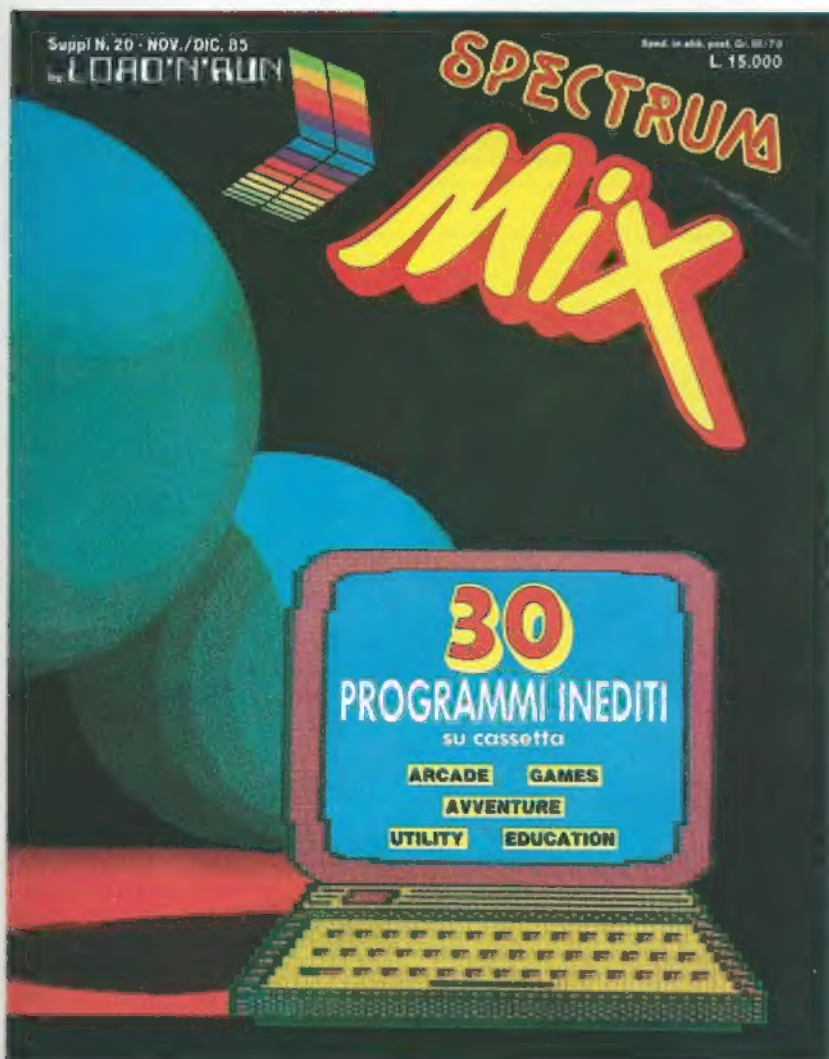
Quando credi di aver trovato la soluzione, premi il tasto "S" ed introduci la risposta. Se quest'ultima è errata, il computer ti fornirà quella esatta.

le frequenze medio-alte.

- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il segnale più pulito possibile.

by **LOAD'N'RUN**  
**SPECIALE**

# 30 PROGRAMMI INEDITI!



*in edicola!*

**Attenzione:** appena caricato il programma, appare l'avviso "Attendete la chiamata della polizia". Non ti preoccupare se per un po' non succede nulla: la polizia non essendo troppo sovente, l'attesa può durare anche 3/4 minuti! Abbi pazienza dunque perché il bello di questa avventura è che è sempre diversa!

## **NASOLO STORY (48K)**

Aiuta il nostro amico Nasolo a recuperare, nella sua vecchia casa, tutti gli oggetti smarriti: chiavi, rastrelli, scarpe ecc.

L'impresa, ovviamente, non è facile perché la villa è infestata da strani mostriciattoli assai feroci. Per passare da una stanza all'altra della casa, per uscire in giardino o per salire sul tetto (anche sul tetto e perfino sulla Luna vi sono oggetti da recuperare) sposta Nasolo in prossimità di porte, scale, funi o buchi negli alberi.

Quando sarai riuscito a recuperare tutti gli oggetti (sono tanti!) potrai finalmente fuggire dalla villa e soprattutto dai cattivi mostriciattoli.

Buona fortuna!

Tasti:

W = destra

Q = sinistra

O = su

K = giù

A = musica on

S = musica off

M = pausa/riparte dopo pausa

## **MOONBASE (16K)**

Eccoti nello spazio al comando della tua base lunare. Devi ancora una volta far fuori le ondate di alieni che minacciano la Terra. Numerosi missili autoguidati verranno lanciati contro la tua postazione impedendoti di opporli validamente agli alieni, il cui numero e la cui capacità distruttiva aumenteranno via via.

I tasti sono ridefinibili tramite l'opzione 6.

## **BLOCK PAINT (16K)**

di F. Rainini

Una volta selezionati il numero di vite, la velocità ed il numero di nemici, puoi cominciare il gioco.

Devi riuscire a colorare di nero i vari rettangoli che appaiono sul video. Per farlo, sposta la croce gialla lungo i lati delle figure. Stai molto attento ai nemici, rappresentati da palline, il cui contatto ti fa perdere una vita. Forza corri e... non fermarti!

Tasti:

Z = giù

A = su

O = sinistra

P = destra



# LOAD'N'RUN

la più bella rivista  
di programmi su cassetta  
offre

**GRATIS**  
**UNA SPLENDIDA**  
**MAGLIETTA**  
a chi si abbona  
per 6 o per 12 numeri,  
a prezzo scontato!



**PIÙ**  
**IN REGALO**  
**SUPERLOAD**

una cassetta speciale con tre  
favolosi programmi: per  
disegnare, per suonare,  
per parlare con il  
tuo Spectrum



## ABBONARSI CONVIENE



dodici numeri con dodici fantastiche  
cassette, solo L. 90.000.  
Sei numeri, sei cassette L. 50.000



hai diritto a ricevere in regalo la maglietta  
indossata dalla ragazza nella foto e la cassetta  
SuperLoad con tre eccezionali programmi



risparmi molti soldi e ricevi  
Load'n'Run direttamente a casa prima che  
esca in edicola



potrai godere della consulenza gratuita della  
redazione per informazioni tecniche, novità  
di mercato, recensione di tuoi programmi

**È PROPRIO UN'OCCASIONE  
DA NON PERDERE!**

per abbonarsi basta inviare (puoi  
richiederlo in qualunque ufficio  
postale) un vaglia postale ordinario  
compilato come qui a fianco indicato  
(L. 50.000 per 6 numeri).

Riceverai subito la maglietta e la cassetta  
SuperLoad e naturalmente mese per  
mese il tuo sempre più ricco  
Load'n'Run.

**DECIDI SUBITO: IL PREZZO POTRÀ  
SUBIRE PRESTO UN AUMENTO.  
PERCHÉ ATTENDERE? CIAO DA  
TUTTI NOI DELLA REDAZIONE**

**SOLO L. 50.000 PER SEI NUMERI**

**SERVIZIO DEI VAGLIA POSTALI**

**VAGLIA N°** DI L. **50.000**

L. **novantamila**

Payable only to the order of **AS. MILANO**

in favore di **LOAD'N'RUN**

**VITT. EMANUELE N. 15**

**C.A.P. 20122 MILANO**

**PER UN ABBONAMENTO CON IN REGALO SUPERLOAD!**

**SCRIVI QUI IL TUO NOME**

COMPLICAZIONI DEL MITTENTE

COPIA 10/878

REDAZIONE

## SATELLITE KILLER (48K)

di G. Di Domenico

Ti trovi in un satellite in orbita geostazionaria. In caso di attacco nucleare il tuo compito è intercettare i missili e distruggerli. Gli obiettivi dei missili sono 20 fra città e punti strategici.

Con il mirino del radar devi inquadrare il settore in cui ritieni possibile un attacco; se in quel settore ci sono missili si entra in fase di combattimento. Con gli stessi tasti con cui muovi il mirino del radar devi inquadrare le bombe e sparare con il cannone a fascio di particelle di cui sei dotato. Le bombe sono molto potenti, infatti ne basta una per distruggere tutto il settore.

Il mirino del radar è indicato da due quadrati, uno piccolo ed uno grande; il mirino del cannone, invece, è indicato da un piccolo quadrato.

Tasti:

Q = muove i mirini (quello del radar e quello del cannone) in su

A = muove i mirini in giù

P = muove i mirini a destra

O = muove i mirini a sinistra

da B a BREAK = spara e attiva il radar

## ZX SILVAN (48K)

di D. Rimmaudo

I giochi di magia con le carte non si vedono solo in televisione fatti dai prestigiatori. Il tuo Spectrum sceglie a caso, da un mazzo di 40, 16 carte e le visualizza su una griglia 4x4. In alto è posto un cursore che si sposta a sinistra e a destra tramite i tasti 5 e 8. Devi, fra le carte visualizzate, sceglierne una ed indicare con il cursore in quale colonna si trova. Per confermare la scelta premi 0. Quindi lo ZX ridisegna le carte (ma in ordine diverso) e tu ripeterai l'operazione precedente.

A questo punto il computer ti mostrerà la carta che avevi pensato.

## STUDIO DI ACCORDI (48K)

di V.D. Rossi

Vuoi imparare a suonare la chitarra con il computer? Questo è il programma giusto per te che stai iniziando a scoprire gli accordi o che già li conosci ma non te li ricordi tanto!

All'inizio devi inserire il nome dell'accordo che vuoi conoscere (per i simboli osserva la tabella iniziale nel programma). Dopo aver premuto ENTER il video si cancellerà e apparirà, in alto, il disegno della tastiera della chitarra composta dalle sei corde numerate dal basso verso l'alto (1-6). Successivamente compariranno i nomi delle note che compongono l'accordo: premendo un tasto potrai sentire il suo suono, o meglio il suono delle note che lo compongono, e vedrai di-

segnati sulla tastiera dei pallini rossi che stanno ad indicare le posizioni delle dita per ottenere l'accordo. A questo punto puoi modificare le note, cioè adattarele per ottenere una posizione della mano più comoda.

## ITALIA (48K)

di V. Migliore

Questo programma consente di sorvolare con un mirino l'intera Italia e di rendersi conto delle distanze chilometriche tra una città e l'altra. Il volo può essere di tipo automatico (tasto M) oppure controllato da te (tasto C). In quest'ultimo caso dovrai utilizzare i tasti delle frecce (da 5 a 8) per spostare il mirino da città a città.

## SIMULATORE DI VOLO NOTTURNO (16K)

All'inizio del gioco compare il seguente menù:

1) *Avvicinamento finale*: posiziona a circa 9 miglia in finale per l'atterraggio (possibilità di scelta per la direzione pista E o W e difficoltà da 0 a 5). A 5 corrispondono le condizioni meteorologiche peggiori.

2) *Decollo*: posiziona a testata pista pronti al decollo (scelette come per 1)

3) *In crociera*: posiziona a caso nella zona del campo a 3000 ft (piedi) di quota

4) *Autopilota finale*: come 1, ma con autopilota inserito

5) *Autopilota atterraggio*: come 4, esegue l'atterraggio automatico con l'autopilota inserito (praticamente è il modo Dimostrazione)

6) *Allenamento*: come 3 ma con grado di difficoltà 0 e ignora le limitazioni dell'aereo.

7) *MAPPA*: mostra la mappa della zona aeroportuale con la pista, i due NDB (n) e i due VOR (v)

NOTA: Nei modi 1, 2, 3, 6, premendo "M" sullo strumento di navigazione, viene mostrata la Mappa come nel modo 7, con segnato il percorso fatto e la posizione attuale.

Le condizioni meteorologiche sono mostrate sotto il cruscotto.

Comandi:

"SPACE" = abbandona il volo e va al menù

"A" = ferma il volo

"Z" = riprende il volo

"ENTER" = stacca l'autopilota

"S" = toglie o inserisce il sonoro

"0" = accelera il volo ma toglie il visual

"9" = ripristina il volo normale ed il visual

"5" = virata a sinistra

"6" = naso giù

"7" = naso su

"8" = virata a destra

"K" = aumenta i giri del motore

"J" = diminuisce i giri del motore

"G" = carrello giù

"H" = carrello su

"F" = flap giù (4 tacche 10, 20, 30, 40 gradi)

"D" = flap su

"B" = tenendolo premuto si frenano le ruote (funziona solo a terra)

"W" = seleziona sugli strumenti di navigazione i radioaiuti Ovest

"E" = seleziona sugli strumenti di navigazione i radioaiuti Est

"R" = ruotino a sinistra (solo a terra)

"T" = ruotino a destra (solo a terra)

"I" = mostra sullo strumento di navigazione le barre ILS (Instrumental Landing Sys.)

"V" = mostra sullo strumento di navigazione la barra VOR (VHF Omnidirectional Radio Range)

"M" = mostra sullo strumento di navigazione la mappa della zona aeroportuale.

## LIMITAZIONI DELL'AEREO

Limitazioni di rateo di discesa (V/V velocità verticale) misura in ft/m piedi al minuto.

Atterraggio: al momento della toccata a seconda del rateo di discesa il risultato sarà....

inferiore a 150 ft/m... Buono

compreso tra 150 e 300 ft/m... Duro superiore a 300 ft/m.... Crash, disastro.

Limitazioni di velocità (strumento IAS, indicated air speed) misura in mph (miglia per ora).

Max velocità con carrello dentro e flap su = 140 mph

Max velocità con carrello fuori = 90 mph

Max velocità con flap giù = 80 mph

## DESCRIZIONE DEL CRUSCOTTO

Da sinistra a destra e dall'alto in basso

ALT = dà la quota in ft (piedi)

IAS = dà la velocità in MPH

V/V = velocità verticale in ft/m (piedi al minuto) + salita - discesa

AH = orizzonte artificiale (la sagomina nera è l'aereo, la linea è l'orizzonte) Per sapere se l'aereo è orizzontale o inclinato rispetto all'orizzonte sia in senso longitudinale che in senso laterale.

ADF = automatic direction finder. La lancetta indica dove si trova il Beacon selezionato. Ce ne sono 2 (opzione E o W) visibili sulla Mappa.

STRUMENTO DI NAVIGAZIONE (quadrato)... Su questo strumento si possono vedere a scelta: le due barre ILS premendo I (E o W) oppure la barra del VOR (E o W) premendo V oppure la mappa premendo M (Nota: i VOR sono due e sono segnati sulla mappa con v).

HDG = Heading è la bussola e dà la prua magnetica.

FUEL = Dà la quantità di benzina attuale in litri.

RPM = Giri del motore, min 800 max 2.500.



**CARR** = Carrello. Quando si vedono le tre lucette verdi il carrello è giù (quando non si vede niente il carrello è su).

**FLAP** = Indica la posizione del flap in gradi di estensione (4 tacche 10, 20, 30, 40 gr.) 0 sta per flap su.

**STALL** = Se il pallino verde diventa rosso e si sente un Beep significa che la velocità è troppo bassa e stiamo per stallare, con rischio di precipitare.

**DME** = Distance Measuring Equipment: indica la distanza in miglia dalla pista selezionata (E o W)

**FRENI** = ON frenata. Nessuna indicazione: freni liberi.

**MODO** = Indica il modo in cui si sta operando.

**METEO** = Dà il vento in direzione e intensità: Es.: 090/10 da EST veloc. 10 miglia/ora visibilità in km. Se la quota aereo è superiore alla base delle nubi non si vedrà nulla nel visual (per vedere le luci notturne della pista dovremo scendere: max V = 80 mph).

### SUBROUTINE (48K)

di G. Cesura

Il programma è un piccolo toolkit grafico scritto in L.M. supportato da un Basic che va dalla linea 9994 alla 9999 (le linee precedenti sono solo un demo).

Le opzioni utilizzabili sono:

1 = Serve a cambiare istantaneamente i colori dello schermo (PAPER, INK e BRIGHT).

2 = Carica lo screen attuale in una zona di memoria RAM.

3 = Riporta uno screen precedentemente memorizzato in RAM alla memoria video.

4 = Riporta uno screen precedentemente memorizzato sovrapponendolo a quello attuale.

5 = Scroll verso il basso di una linea dello schermo.

6 = Scroll orizzontale (tipo sipario) di tutto lo schermo.

Ogni volta che utilizzi il programma usa un GOSUB 9994 e premi il tasto dell'opzione desiderata.

Durante le opzioni 2, 3 e 4 non inserire valori più alti di 59063, altrimenti si rischia di distruggere il L.M.

### I SEGNALI DI PERICOLO

(48K)

di V. Vernon

Sei proprio sicuro di conoscerli tutti? I segnali di pericolo, quelli triangolari, sono ben 23! Il menù ti offre 3 opzioni: "V" per vederli tutti, uno per uno: "R" per vederli a tuo piacimento (è un ottimo ripasso per chi prepara l'esame per la patente); "I" per giocare, mettendo alla prova la tua conoscenza del codice. Attento alla Polizia Stradale che ti aspetta al varco!

# D'N'RUN

MMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

rum

AVVENTURE

plendidi  
ogrammi



**GRATIS**  
UNA CARTOLINA

SPACE EAGLE NASOLO STORY

ORO OLIMPICO

MOON BASE SAT KILLER

BLOCK PAINT CODICE STRADA

ITALIA GIGIO IL TOPO ROMEO E GIULIETTA

NA PARK SIMULATORE VOLO NOTTURNO ZX SILVAN

DELITTO ALLA VILLA STUDIO ACCORDI SUBROUTINE